How to / Trackmania / User appearance / Cars

Author : -DexM- (Translations:)

PAGE 1 2 NEXT PAGE

Introduction

Vous avez certainement déjà pu voir, sur Internet, des véhicules qui ne sont pas l'oeuvre de Nadeo…

Des voitures de course DTM, des voitures de sport classiques ou même des véhicules complètement loufoques comme des fauteuils roulants, des ovnis ou des coccinelles à roulettes… Tous ces véhicules font partie de ce qu'on appelle des "voitures personnalisées"…

Si vous sentez monter en vous le besoin soudain de posséder un tel engin, poursuivez votre lecture…

Table des matières

Avant-propos: voitures pers. sur Internet
Section 1: Assemblage d'une voiture
Section 2: Une archive zip personnalisée
Section 3: Modèles de voiture 3D
→ Comment construire/importer un modèle 3D
Section 4: Skins (textures) 2D
→ Archive zip simple
→ Skins additionnels
→ Skins pour modèles 3D personnalisés
→ Comment peindre des skins 2D
Section 5: Sons
Section 6: Où placer le zip ?
Section 7: Ressources sons & textures

Trois points essentiels sur les voitures personnalisées

→ Une "**voiture personnalisée**" consiste en une **archive .zip**, contenant un modèle géométrique 3D du véhicule, diverses textures de revêtement (skins) et quelques sons. Si Trackmania trouve des éléments personnalisés dans l'archive .zip, il utilisera ces derniers en lieu et place des éléments par défaut de Nadeo.
→ Ces éléments n'influencent en rien la forme physique "réelle" du véhicule. Seul l'aspect externe est modifié.
→ Pour transférer votre voiture personnalisée à d'autres personnes, vous pouvez utiliser des Localisateurs.

Avant-propos : voitures personnalisées sur Internet

Les cases **upload & download du P2P** doivent être cochées (→ Lancez TM / Configurer / Avancé / PeertoPeer), que vous souhaitiez transférer directement vos archives zip ou que vous utilisiez des localisateurs.
Evidemment, vos pare-feu et routeur doivent eux aussi autoriser les transferts sortants.

Avec **Trackmania Forever**, il vous faudra un **compte avancé** (**Trackmania United**) pour que votre voiture personnalisée puisse être vue par les autres joueurs sur Internet.

Section 1 : Assemblage d'une voiture

Il faut d'abord que vous vous fassiez une idée générale de la façon dont Trackmania assemble un véhicule..

On pourrait croire que la voiture en soi n'est qu'un seul gros fichier… Mais il s'agit en réalité d'un assemblage de divers éléments…

Généralement, Trackmania va chercher ces éléments dans **différents dossiers** du jeu en cours de route (pendant que vous jouez).

Section 2 : Une archive zip personnalisée

Au lieu de laisser Trackmania rassembler ces divers éléments par lui-même, vous pouvez tous les regrouper dans **1 seule archive zip** et la définir comme "votre voiture" dans la section "Profil" du menu du jeu.

Une **archive zip dûment remplie** avec (presque) tous les fichiers nécessaires pour votre voiture pourrait ressembler à l'image ci-contre… On y trouve toutes sortes de fichiers.

Mais la **taille** de cette archive zip pourrait vous poser quelques problèmes. En effet, même en utilisant des localisateurs, transférer une pareille quantité de données aux 20 ou 30 joueurs d'un serveur ne pourrait pas se faire en un temps raisonnablement court.

Mais Trackmania n'est pas complètement stupide… Il va d'abord essayer d'utiliser tous les **fichiers** de l'**archive zip** pour assembler votre voiture, et seulement après, il **rassemblera tous les autres fichiers nécessaires** à partir de ses propres dossiers.

Name	Größe
..	
Details.dds	1.398.256
DetailsDirty.dds	1.398.256
Diffuse.dds	1.398.256
DiffuseDirty.dds	1.398.256
EngineFast.ogg	55.673
EngineLow.ogg	111.318
EngineMid.ogg	87.592
EngineRev.ogg	94.650
Horn.wav	255.610
Icon.dds	11.064
Illum.dds	174.904
Mainbody.Solid.Gbx	88.448
MainbodyHigh.Solid.Gbx	1.060.294
ProjShad.dds	174.904

Conclusion
En bref, tout ce que vous avez à faire, c'est mettre dans votre archive zip uniquement les fichiers qui diffèrent des fichiers originaux (par défaut) de Nadeo. Cela vous évitera notamment de perdre du temps avec l'archive, et minimisera en outre la taille de cette dernière…

Section 3 : Modèles de voiture 3D

Un modèle de voiture 3D est un objet à géométrie complexe, conçu avec un programme de DAO (dessin assisté par ordinateur), puis converti au format GBX, format propre à Nadeo. Bien souvent, il ne s'agit pas d'une vraie voiture, mais d'un véhicule franchement absurde, comme un fauteuil roulant, une coccinelle à roulettes ou je ne sais quoi… Les gens font parfois preuve d'une imagination sans bornes :-)

Dans l'exemple ci-dessous, nous travaillerons simplement avec le modèle 3D général (**Stadium Car**) de Trackmania…

Les fichiers **Mainbody.Solid.Gbx** et **MainbodyHigh.Solid.Gbx** représentent le modèle de voiture 3D dans une archive zip personnalisée.

Tous deux représentent le même véhicule, à quelques détails géométriques près. Trackmania utilisera l'un ou l'autre des deux fichiers, suivant les paramètres graphiques choisis par l'utilisateur.

Ajouter CES FICHIERS-LÀ à l'archive a-t-il un sens ?
Bonne question. Après tout, Trackmania possède déjà ces modèles de voiture dans ses propres dossiers…

Cela **pourrait avoir un sens** si et seulement si vous comptez utiliser ce modèle de voiture **en dehors de son environnement "naturel"** (Stadium).

Exemple 1

Si vous voulez utiliser ce modèle 3D dans l'**environnement Snow**, il vous faut mettre ces deux fichiers GBX dans l'archive (en plus des textures nécessaires), et placer ladite archive à l'emplacement suivant :
..\Mes documents\TrackMania\Skins\Vehicles\SnowCar\

Raison : Si Trackmania United trouve une archive de voiture personnalisée ne contenant pas ces 2 fichiers GBX, il utilisera le modèle 3D propre à l'environnement Snow pour assembler le véhicule.

Exemple 2

Si vous voulez utiliser ce modèle 3D pour **tous les environnements**, il vous faut mettre ces deux fichiers GBX dans l'archive (en plus des textures nécessaires), et placer ladite archive à l'emplacement suivant :
..\Mes documents\TrackMania\Skins\Vehicles\Carcommon\

Raison : Si Trackmania United trouve une archive de voiture personnalisée ne contenant pas ces 2 fichiers GBX, il ne peut savoir quel modèle utiliser puisque le dossier "Carcommon" correspond à "Tous les environnements"…

De manière générale, dès le moment où le modèle 3D utilisé n'est **pas un modèle de voiture standard** (que Trackmania pourrait automatiquement ajouter à partir de ses propres dossiers), ces 2 fichiers GBX doivent toujours se trouver dans l'archive.

Comment construire/importer un modèle 3D

J'aurais bien aimé pouvoir éviter cette question ^^
Il est évidemment possible de créer un objet 3D entièrement personnalisé avec votre logiciel de DAO préféré et de l'importer dans Trackmania…

Mais c'est quelque chose d'extrêmement compliqué et qui requiert des connaissances avancées de DAO. Cependant, si vous êtes vraiment motivé, vous pouvez vous lancer dans la lecture de ces différents tutoriels :
Trick's tutorial (en anglais) *MIS À JOUR*
Trackmania Carpark Tutorial (en français)
Deepsilver Forum (en allemand)
Taolung's tutorial (en allemand)
TM-Community (en anglais)
Peut-être qu'un jour vous trouverez également un tutoriel sur le sujet sur ce site…

PAGE 1 2 NEXT PAGE

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/IOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,373,205 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013